Supplément du magazine LEGO KLICK n° 8, juin 1997

LEGO KLICK®

ACTIVITÉS ET JEUX

CONSTRUIS UN FANTASTIQUE TOTEM INDIEN

À tes briques ! Participe au concours et construis un totem indien vraiment extraordinaire avec tes briques LEGO !

Quand tu auras fini ton totem, prends-le en photo ou demande à tes parents de le faire. Puis envoie la photo de ton totem avant le 10 juillet 1997 minuit.
Attention, colle au dos de la photo un papier avec :
1) le nom du concours et son numéro de code :
Totem indien code n° 2396
2) ton prénom, ton nom, ton adresse complète, ton âge.

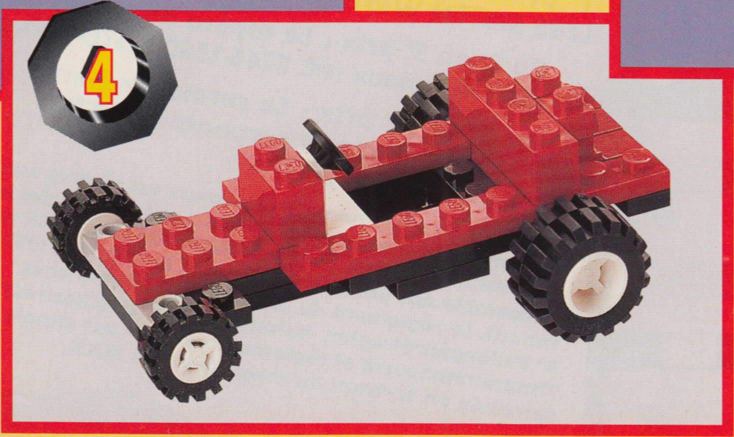
1er prix : Le village indien réf. 6766 LEGO SYSTEM Western

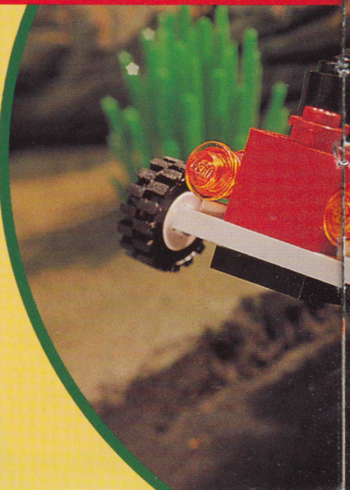
Du 2e au 5e prix : Le repère du grand chef Ours Malicieux réf. 6746 LEGO SYSTEM Western

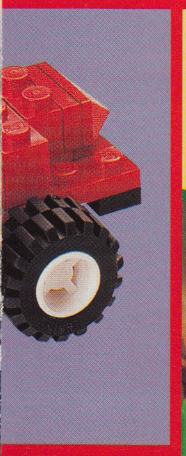
Du 6e au 10e prix : Le sorcier indien et son rocher aux serpents réf. 6718 LEGO SYSTEM Western

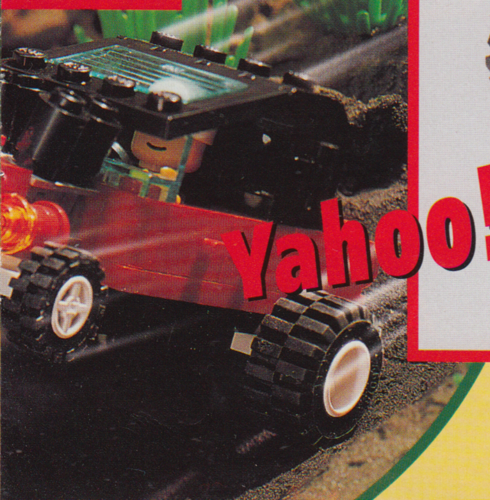
Extrait du règlement : ce concours est réservé aux abonnés du magazine LEGO KLICK. Les gagnants des boîtes LEGO seront désignés par la rédaction de LEGO KLICK parmi l'ensemble des photos reçues avant le 10 juillet 1997 minuit. Le règlement du concours est déposé chez Me Bollengier-Stragier, huissier de justice (Chartres). Timbre remboursé et règlement complet sur simple demande en écrivant au magazine LEGO KLICK.

Construis ta voiture TOUT-TERRAIN









SOLUTIONS DE LA PAGE 8

L'ordre des briques est :
3 - 5 - 7 - 6 - 1 - 8 - 9 - 4 - 2.
(Tu peux aussi terminer en prenant la brique 2 puis la brique 4.)

Le Seigneur des Ténèbres voit un coffre.

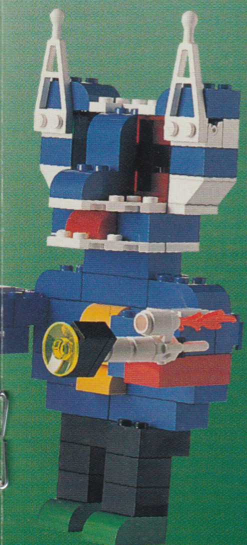
LE COMBAT DES MONSTRES !

Construis deux monstres extraterrestres et organise leur combat : ils veulent tous les deux devenir maître de l'espace intersidéral !

Voici Gus. Il est si affreux qu'il fait même peur aux plus courageux. Il a un pistolet à laser qui peut envoyer ses ennemis loin, très loin dans le cosmos…

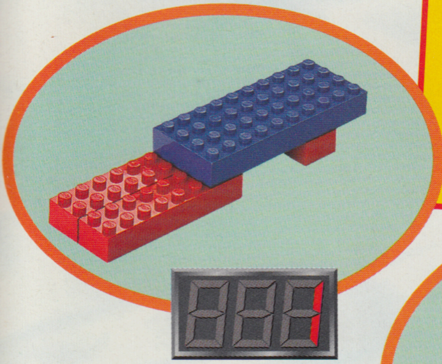
À TON AVIS, QUI VA GAGNER ?

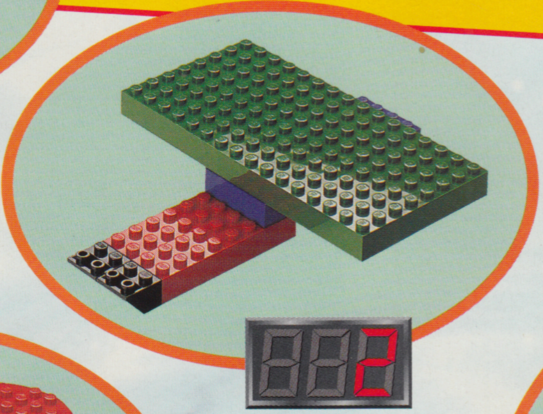
Lui, c'est Kong. Il est très fort grâce à ses méga-antennes. Quand il tire avec sur ses ennemis, il peut les paralyser en un instant !

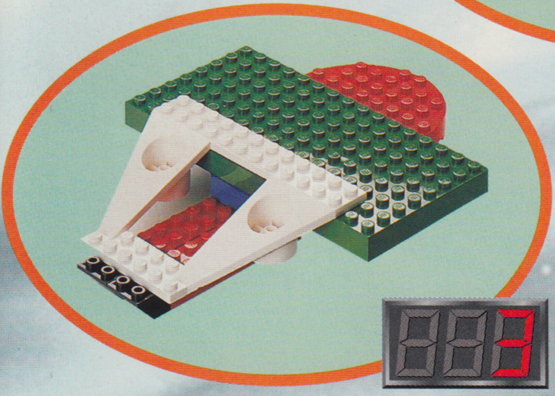


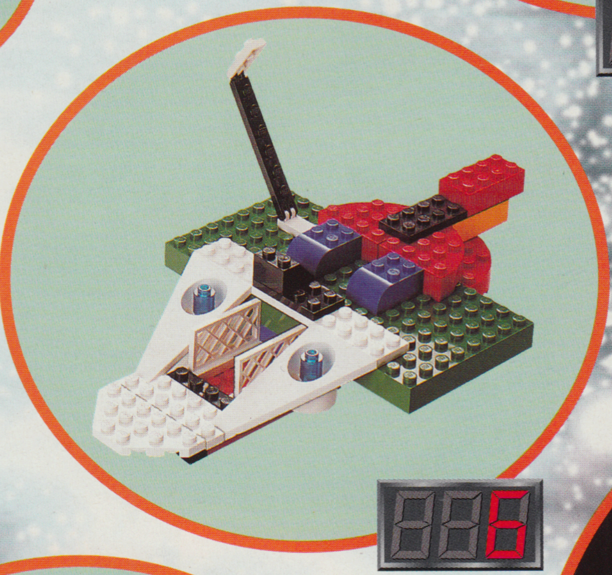
UNE MACHINE À VOYAGER DANS LE TEMPS

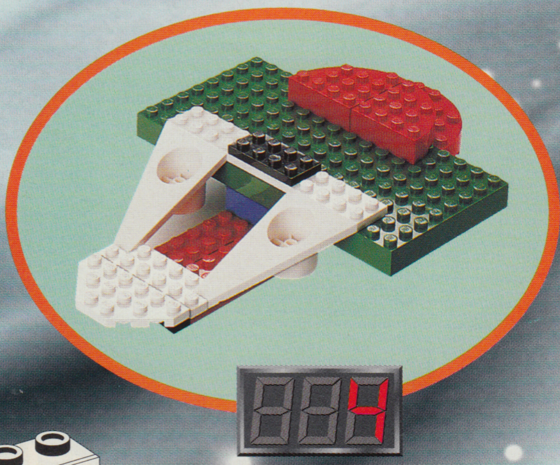
Construis ta propre machine à voyager dans le temps. Tu pourras aller dans le futur ou dans le passé et rencontrer des personnages LEGO de toutes les époques.

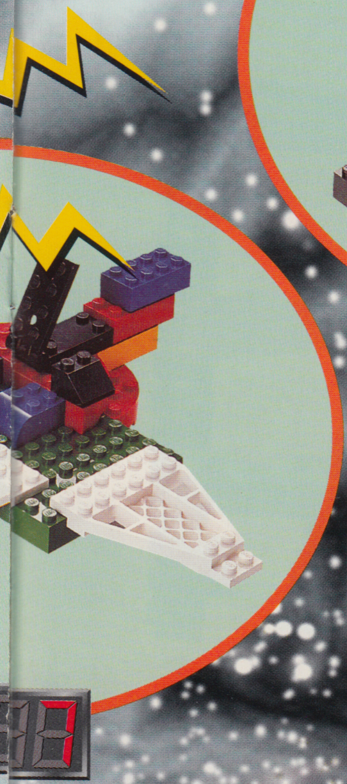











7

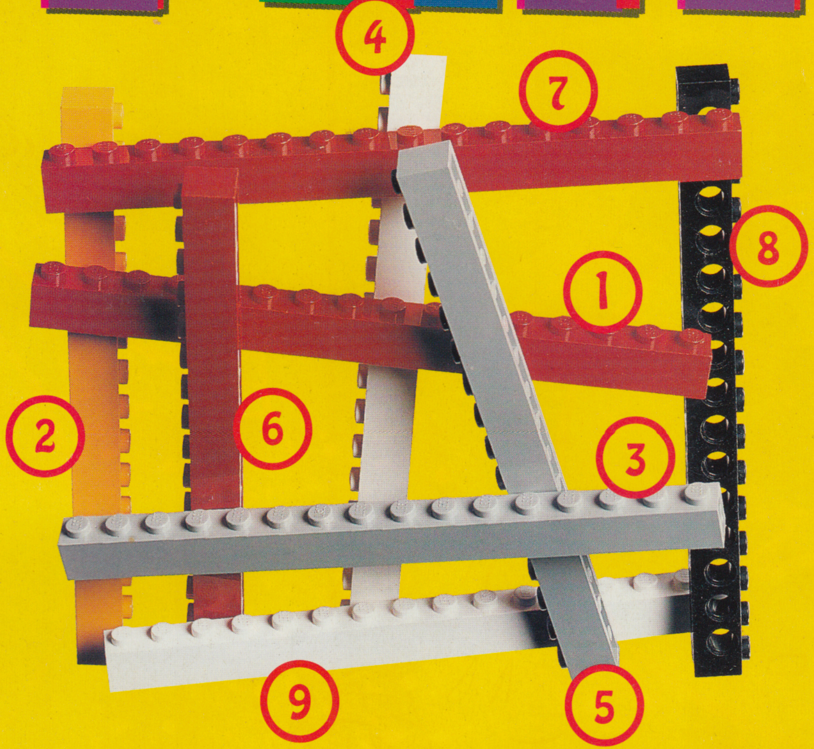
8

9

10

MIKADO LEGO

Dans quel ordre dois-tu prendre les briques LEGO pour les libérer une par une sans faire bouger les autres ? La brique 6 ne touche pas les briques 7 et 9.



Solution page 3.

Que voit le Seigneur des Ténèbres dans la boule DE CRISTAL ?

Solution page 3.

® Les noms LEGO, DUPLO, SYSTEM, TECHNIC et KLICK et les logos LEGO, SYSTEM et LEGO KLICK sont des marques déposées. © 1997 LEGO Group. 925.546-F.